

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Olahraga merupakan sebuah aktifitas fisik yang mana tujuan dari berolahraga salah satunya adalah mencapai prestasi setinggi-tingginya dengan semaksimal mungkin bagi mereka baik yang individu maupun tim (Moradi, Bahrami, & Dana, 2020). Untuk mendapatkan prestasi di bidang olahraga yang digeluti diharapkan mendapat ilmu pengetahuan dan teknologi yang kegunaanya tepat (Takagi & Fernandes, 2018).

Pada hakikatnya pengembangan adalah upaya pendidikan baik formal maupun non formal yang dilaksanakan secara sadar, berencana, terarah, teratur dan bertanggung jawab dalam rangka memperkenalkan, menumbuhkan, membimbing, mengembangkan suatu dasar kepribadian yang seimbang, utuh, selaras, pengetahuan, keterampilan sesuai dengan bakat, keinginan serta kemampuan-kemampuan, sebagai bekal atas prakarsa sendiri untuk menambah, meningkatkan, mengembangkan diri ke arah tercapainya martabat, mutu dan kemampuan yang optimal (George, Jones, & Sharbrough, 2006).

Kegiatan pengembangan meliputi tahapan perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi yang diikuti dengan kegiatan penyempurnaan sehingga diperoleh bentuk dianggap memadai. Hal ini diperkuat oleh (Eliasson dkk, 2017) bahwa

pengembangan telah dikaitkan dengan peningkatan, reformasi, pengurangan penciptaan, pembangunan, dan sebagainya yang menunjukkan itu berkaitan dengan perubahan dalam satu cara atau lainnya dan pengembangan juga dapat menyediakan, memfasilitasi dan menginspirasi pengalaman dan hubungan olahraga yang pada gilirannya seharusnya mengarah pada perubahan.

Model pengembangan olahraga merupakan salah satu bentuk dari penerapan pendekatan sistem dalam kegiatan latihan yang berdasarkan suatu proses sistematis yang menghasilkan suatu sistem latihan yang siap untuk digunakan dengan tepat (Halson, Burke, Balagué, & Farrow, 2018). Produk latihan dengan pengembangan model harus dilakukan secara bertahap, menyeluruh dan komprehensif dengan tujuan untuk meningkatkan kompetensi atau hasil latihan pemain (Rothwell & Kazanas, 2003). Pertimbangan model latihan ini harus masuk ke ranah tujuan latihan yang mengisyaratkan pemain sebagai subyek latihan, pengorganisasian latihan, penyampaian

latihan, pengelolaan latihan dengan memperhatikan faktor tujuan latihan dan hambatan latihan dengan tujuan untuk memperoleh latihan yang efektif dan efisien.

Melihat hasil tersebut, perlunya perubahan dari strategi maupun persiapan sedini mungkin untuk perubahan yang lebih baik. Pelatih harus menggunakan permainan untuk mengajarkan atlet cara bermain olahraga, mengembangkan rasa permainan mereka, dan membantu mereka memecahkan masalah. Begitu juga dengan pengembangan olahraga tenis meja diharapkan dalam pelaksanaannya agar dapat dinikmati oleh anak-anak, mendapatkan kesenangan, kepuasan sehingga dapat menarik minat mereka mengikutinya.

Usaha mencapai prestasi merupakan usaha yang multikomplek yang melibatkan banyak faktor baik internal maupun eksternal, kualitas latihan merupakan penopang utama tercapainya prestasi olahraga, sedangkan kualitas latihan itu sendiri ditopang oleh faktor internal yakni kemampuan atlet (bakat dan motivasi) serta faktor eksternal (Serrano, Shahidian, Sampaio, & Leite, 2013). Faktor internal adalah faktor yang berada dalam diri individu yang meliputi fisiologi terdiri dari bentuk tubuh dan psikologi terdiri dari motivasi berprestasi (Alsaaidh 2016), sedangkan faktor eksternal berasal dari luar diri individu yang meliputi lingkungan, terdiri dari orang tua, pelatih, sekolah, sarana dan prasarana (Adling, 2017), maka pencapaian prestasi atlet tidak terlepas dari faktor pendukung (eksternal) dan faktor penghambat (internal).

Melalui pembinaan latihan yang terencana dan terstruktur untuk meningkatkan kemampuan secara fisik, kognitif maupun emosi agar prestasi yang diinginkan dapat diraih dengan baik dan sesuai target yang diharapkan (Cook & Board, 2013). Dalam undang – undang no. 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional dijelaskan bahwa pembinaan olahraga nasional tidak terlepas dari peran pendidikan. Sementara pasal 27 ayat 4 menyatakan bahwa “Pembinaan dan pengembangan olahraga prestasi dilaksanakan dengan memberdayakan perkumpulan olahraga, menumbuhkembangkan sentra pembinaan olahraga yang bersifat nasional dan daerah, dan menyelenggarakan kompetisi secara berjenjang dan berkelanjutan”.

Menurut Lutan (1997) mengungkapkan bahwa:

sistem pembinaan olahraga prestasi tidak bisa diabaikan bahwa untuk mencapai hasil yang maksimal dari suatu performa diperlukan adanya Sistem Pembinaan

Olahraga Nasional yang meliputi : sepuluh pilar kebijakan, antara lain : 1) dukungan dana (finansial), 2) lembaga olahraga terdiri dari struktur dan isi kebijakan olahraga terpadu, 3) pemasalan (partisipasi), 4) pembinaan prestasi, (promosi dan identifikasi bakat), 5) elit atau prestasi top (sistem penghargaan dan rasa aman), 6) fasilitas latihan, 7) pengadaan dan pengembangan pelatih, 8) kompetisi nasional, 9) riset, dan 10) lingkungan, media dan sponsor.

Kemudian (SPLISS) *Sport Policy Factors Leading to International Sporting Success* (2016) mengungkapkan bahwa:

*The original SPLISS reSEArch identified nine key sport policy factors or 'pillars' : 1) Financial Support, An Integrate approach to policy development, 3) Participation in sport, 4) Talent identification and development system, 5) Athletic and post career support, 6) Training facilities, 7) Coacing provision and coach development, 8) (inter)national competition, 9) Scientific reSEArch and innovation*

Berdasarkan penjelasan diatas maka penulis menyimpulkan perlunya pengembangan pembinaan yang terstruktur dan baik dalam pengelolaan sebuah wadah atau organisasi olahraga. Sistem pembinaan harus memiliki dukungan di keuangan, partisipasi, pencarian bakat, kompetisi dan ilmu pengetahuan.

Kegiatan olahraga tidak lepas dengan adanya kompetisi baik berupa pertandingan maupun perlombaan cabang olahraga yang dilakukan secara secara terprogram atau tidak terprogram dalam kalender kegiatan pada cabang olahraga yang ada (Hoskyn, 2011). Bahkan baik berupa Kompetisi *single event* (pertandingan tunggal) maupun *multy event* (pertandingan berbagai cabang olahraga).

Kegiatan kompetisi ada yang berbentuk pertandingan ada juga yang berbentuk perlombaan. Yang dimaksud dengan bentuk pertandingan adalah kompetisi yang dilakukan oleh dua tim/perseorangan guna mencari kemenangan atau juara dengan mendapatkan atau mengungguli angka dari lawannya (Lamas, Barrera, Otranto, & Ugrinowitsch, 2014). Cabang olahraga yang di katagori pertandingan contohnya : sepak bola, bola basket, tennis meja, tennis lapangan, bulu tangkis, sedangkan yang dimaksud dengan perlombaan olahraga adalah kompetisi yang dilakukan oleh lebih dari dua tim / perseorangan guna mencari kemenangan atau juara dengan ditentukan oleh waktu yang sesingkat-singkatnya atau jarak yang sejauh-jauhnya. Kompetisi juga biasanya dilakukan secara bersamaan atau serentak seluruh cabang (*Multy Event*) atau dilakukan

oleh khusus cabang olahraga tertentu (*Single Event*) hal ini sebagaimana terdapat dalam PP nomor 17 tahun 2007.

Melihat poin kompetisi, kompetisi memiliki peran penting terhadap perkembangan dan pengalaman yang akan diraih oleh atlet (Culture, Studies, Christiansen, Jensen, & Henriksen, 2014). Mengacu pada hasil atlet dan non atlet dimana motivasi berprestasi atlet lebih tinggi dibanding dengan non atlet bila di lihat dari rata-rata kedua kelompok. Artinya, olahraga kompetisi mampu menginternalisasi motivasi berprestasi individu tanpa membedakan kecabangan olahraga yang diikuti. Keikutsertaan dalam mengikuti kompetisi memberi manfaat pada individu itu sendiri, sebagaimana pendapat Weinberg (2003) a) kompetisi membangun karakter (*self confidence, self esteem*), b) kompetisi memotivasi individu melakukan yang terbaik, c) kompetisi adalah cara terbaik untuk memiliki waktu yang baik, d) kompetisi adalah bagian dari sifat manusia. Berdasarkan hasil temuan ini bahwa olahraga kompetitif mampu menanamkan nilai-nilai motivasi berprestasi. Kegagalan pelatih dan guru menginternalisasi nilai-nilai kepribadian dalam pengalaman gerak pada masa pelajar menyebabkan potensi *ability* tidak dapat sepenuhnya terrealisasi terutama motivasi berprestasi.

Dalam kaitan olahraga kompetitif, menurut Anshell (1997) "*competitive sport has the potential to enhance the psychological and social development of children and to enable children to continue to lead an active lifestyle and enjoy physical activity*". Pendapat yang berbeda, Joseph Doty (2006) berpendapat bahwa olahraga tidak membangun karakter, namun dapat diajarkan dalam situasi olahraga. Mengacu pada dampak olahraga kompetitif pada atlet dewasa yang begitu besar manfaatnya dalam membangun aspek kepribadian terutama motivasi berprestasi, dan fakta yang terjadi pada atlet muda, kiranya perlu ditelusuri secara ilmiah untuk mencari penyebab kesenjangan tersebut (Camir, 2016). Bila hal ini dibiarkan tanpa ada upaya pemecahan masalah, kemungkinan dana besar yang dikeluarkan pemerintah untuk membangun sumber daya manusia sejak dini untuk mengejar ketertinggalan melalui olahraga kompetitif menjadi sia-sia.

Berdasarkan rangkuman singkat Webinar ITTF *high performance & development webinar series : How to Make Champion: the Japanese Pathways* (2020)

Yasri Mustaq Pratama, 2021

Model Pembinaan dan Pengembangan Tenis Meja Melalui Sistem Kompetisi Antar Klub Berbasis Kecakapan Hidup

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Jepang telah lama menjadi negara papan atas tenis meja dunia, satu hal yang ditekankan sebagai jiwa proses pengembangan pemain di Jepang adalah Jepang tidak hanya sekedar mencetak pemain tenis meja, tetapi lebih dari itu adalah membangun manusia yang unggul baik di dalam maupun di luar lapangan. Pembinaan pemain di Jepang diharapkan akan membentuk karakter pemain dalam hal penampilan, perilaku, perasaan, determinasi, & sikap, baik di tenis meja maupun dalam kehidupan.

Di kelompok umur anak-anak, pemain muda belia disamping latihan teknik juga diajari hal lain di luar tenis meja seperti menari, atau hal-hal sederhana misalnya bagaimana cara menggosok gigi dengan benar. Pemain usia dini diberikan kesempatan berinteraksi dengan pemain level elit agar mereka melihat sikap dan perilaku profesional di top level. Pemain dididik untuk mandiri, sejak umur 12 tahun orang tua diharapkan untuk mulai menjaga jarak dengan pemain, sehingga pemain didorong untuk berpikir dan bertindak atas dorongan diri sendiri. Ketika pencarian bakat, hal utama yang dicari dari calon pemain adalah fokus dan konsentrasi.

Untuk sistem pengembangan pemain sendiri Jepang membina 8 lapis Timnas dan 8 program pengembangan pemain dengan dibina melalui berbagai program yang salah satunya kompetisi sesuai dengan kelompok kategori.

Pelatihan saat ini mengedepankan konsep penanaman life skill. Perkembangan life skill saat ini terintegrasi pula di pelatihan. Dimensi pelatihan saat ini tidak hanya pada pengetahuan dan kemampuan saja, namun pembentukan karakter merupakan aspek penting (Bialik, et.al.,2015). Berkaitan dengan hal tersebut, aktifitas pendidikan olahraga khususnya tenis meja perlu diberikan dengan konsep sinergi antara pengetahuan, kemampuan, dan pengembangan karakter. Oleh karena itu diperlukan kesesuaian aktifitas dengan kondisi anak. Hal tersebut sesuai dengan Burhaein (2017) menjelaskan bahwa aktivitas fisik perlu disesuaikan dengan pertumbuhan fisik dan perkembangan emosional.

Tujuan *lifskill* adalah mengajarkan keterampilan sosial yang lebih ramping. Kurikulum akan disiapkan pelajar untuk situasi kehidupan nyata. Keterlibatan dengan topik akan membantu pelajar untuk membangun nilai positif, mengubah kesalahpahaman tentang masalah kehidupan dan kehidupan dorong pelajar untuk menjalani kehidupan yang berarti. Olahraga sendiri merupakan aktifitas yang

Yasri Mustaq Pratama, 2021

Model Pembinaan dan Pengembangan Tenis Meja Melalui Sistem Kompetisi Antar Klub Berbasis Kecakapan Hidup

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

melibatkan unsur kognitif, psikomotor, dan afektif (Burhaein, 2017). Komponen tersebut merupakan standar minimum ketercapaian olahraga di klub. Namun apabila dikupas lagi mengenai dimensi life skill yang terintegrasi dalam olahraga terbagi menjadi 4 domain yaitu kognitif, psikomotor, afektif, dan perilaku bugar dan sehat (Himberg,et.al., 2003).

Salah satu penelitian yang dilakukan oleh Maureen R. Weissa menunjukkan bahwa melalui olahraga dapat memberikan dampak yang positif terhadap perkembangan pemuda melalui aktivitas golf dan berpengaruh terhadap kecakapan hidupnya (Weiss et al. 2013). Melalui latihan olahraga tenis meja, pelatih harus mampu membantu peserta dalam mengembangkan dirinya, terutama mengembangkan kepribadian dan dapat berinteraksi dengan baik. Bukan hanya partisipasi dalam olahraga yang dapat meningkatkan perkembangan positif tetapi pengalaman individu dalam olahraga yang mungkin menjadi faktor penting dalam perkembangan positif (Papacharisis, Goudas, and Danish 2005).

Olahraga juga berkontribusi terhadap kehidupan sosial anak-anak dan hubungan interpersonal (Goudas, Magotsiou, and Science 2005.). Beberapa penelitian yang dilakukan Gould & Carson telah mendokumentasikan berbagai keterampilan hidup yang dapat dipelajari melalui partisipasi olahraga, termasuk penetapan tujuan, kerja tim, kepemimpinan, komunikasi, manajemen waktu, dan pengendalian emosi (Gould and Carson 2008). Penelitian terbaru menunjukkan bahwa program olahraga yang sengaja disusun untuk mengajarkan kecakapan hidup lebih cocok untuk mendorong perkembangan remaja yang positif, jika dibandingkan dengan program olahraga yang tidak disengaja (Bean and Forneris 2017).

Beberapa penelitian baru-baru ini telah dilakukan untuk tujuan mengidentifikasi kebutuhan keterampilan hidup terbesar dari orang-orang muda yang terlibat dalam olahraga. Sebagai contoh, dalam survei pelatih sekolah menengah yang dilakukan Gould et al. (2008) menemukan bahwa kegagalan untuk mengambil tanggung jawab diri sendiri dan orang lain, komunikasi yang kurang baik dan keterampilan mendengarkan, kurangnya motivasi dan etos kerja adalah tiga bidang yang paling dibutuhkan remaja untuk berkembang. Studi saat ini menerangkan bukti empiris yang konsisten dengan

gagasan bahwa keterampilan hidup yang dikembangkan dalam olahraga sekolah menengah dapat ditransfer dan diterapkan dalam domain kehidupan lainnya

Asumsi yang didapatkan bahwa *life skills* akan membantu para remaja tidak hanya berhasil dalam olahraga yang ditekuninya saja, tetapi dapat membantu remaja tersebut dalam kehidupannya sehari-hari selain dalam dunia olahraga. Kecakapan hidup (*life skills*) memang merupakan suatu keterampilan, sama seperti keterampilan fisik, dalam hal ini remaja atau anak-anak akan diajarkan melalui berbagai metode, diantaranya dengan demonstrasi, peragaan dan latihan. Dari jutaan pemuda yang terlibat dalam olahraga di seluruh dunia, hanya sebagian kecil yang akan menjadi atlet profesional (Danish, Forneris, & Wallace, 2005). Oleh karena itu, agar olahraga bernilai bagi masyarakat, keterampilan yang dikembangkan dalam konteks ini harus dapat diterapkan di bidang-bidang di luar olahraga. Ada semakin banyak literatur yang menunjukkan bagaimana olahraga menyediakan konteks di mana kaum muda dapat belajar mencari teman baru, mengatur waktu mereka, dan mengendalikan emosi mereka (Fraser Thomas & Côté, 2009; Ward & Parker, 2013). Dalam beberapa tahun terakhir, beberapa penelitian telah melihat lebih dekat pada pengembangan dan transfer kecakapan hidup dalam konteks olahraga sekolah menengah (Camiré, Trudel, & Forneris, 2009a, 2012; Trottier & Robitaille, 2014), di satu sisi, Camiré dan Trudel (2013) menunjukkan bagaimana mayoritas pelatih dalam sampel mereka memprioritaskan pengembangan atlet dan secara sengaja mempromosikan transfer dengan membantu atlet mengidentifikasi area transfer dan membantu atlet melatih keterampilan hidup mereka di domain non-olahraga, lebih lanjut, beberapa pelatih terbukti tidak secara sengaja mempromosikan transfer kecakapan hidup dari olahraga ke kehidupan karena mereka percaya itu adalah proses yang terjadi secara otomatis (Trottier & Robitaille, 2014).

Keterampilan hidup sebagai aset pribadi internal, karakteristik dan keterampilan seperti penetapan tujuan, kontrol emosional, harga diri, dan etos kerja keras yang dapat difasilitasi atau dikembangkan dalam olahraga dan ditransfer untuk digunakan dalam keadaan non-olahraga (Ronkainen et al., 2021). Konsep pengembangan pemuda yang positif lebih luas daripada pengembangan keterampilan hidup, dan pada kenyataannya mencakup pengembangan keterampilan hidup. Artinya, semua keterampilan hidup

Yasri Mustaq Pratama, 2021

Model Pembinaan dan Pengembangan Tenis Meja Melalui Sistem Kompetisi Antar Klub Berbasis Kecakapan Hidup

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

berfokus pada perkembangan remaja yang positif, tidak semua upaya pengembangan remaja yang positif fokus pada pengembangan keterampilan hidup (Gould and Carson 2008). Proses dimana peserta olahraga menginternalisasi keterampilan yang telah mereka kembangkan dalam olahraga dan selanjutnya menerapkannya dalam kehidupan dikenal sebagai transfer. Salah satu konteks olahraga di mana pengembangan dan transfer keterampilan hidup sangat ditekankan adalah olahraga sekolah menengah (Forneris, Camiré, & Trudel, 2012).

Berdasarkan uraian tersebut di atas, untuk mengatasi permasalahan yang terjadi, peneliti bermaksud melakukan penelitian mengenai Pengembangan Model Pembinaan dan Pengembangan Tenis Meja melalui Sistem Kompetisi Berbasis Kecakapan Hidup sebagai dasar membina atlet-atlet tenis meja potensial yang bisa dikembangkan di masa berikutnya menjadi atlet yang mampu mencapai tingkat prestasi yang setinggi-tingginya.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah penelitian yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Apakah terdapat perbedaan antara kelompok sistem kompetisi yang berbasis kecakapan hidup dengan kelompok sistem kompetisi yang tidak berbasis kecakapan hidup terhadap perkembangan kecakapan hidup atlet tenis meja Kota Bandung?
- 2) Manakah yang lebih baik antara kelompok sistem kompetisi yang berbasis kecakapan hidup dengan kelompok sistem kompetisi yang tidak berbasis kecakapan hidup terhadap perkembangan kecakapan hidup atlet tenis meja Kota Bandung?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah penelitian yang telah diuraikan, maka penelitian ini bertujuan untuk:

- 1) Untuk mengetahui perbedaan antara kelompok sistem kompetisi yang berbasis kecakapan hidup dengan kelompok sistem kompetisi yang tidak berbasis kecakapan hidup terhadap perkembangan kecakapan hidup atlet tenis meja Kota Bandung?



- 2) Untuk mengetahui kelompok yang lebih baik antara kelompok sistem kompetisi yang berbasis kecakapan hidup dengan kelompok sistem kompetisi yang tidak berbasis kecakapan hidup terhadap perkembangan kecakapan hidup atlet tenis meja Kota Bandung?

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

##### 1.4.1 Secara Teoritis

Diharapkan dapat memperkaya keilmuan terutama dalam menerapkan model pengembangan olahraga tenis meja sistem kompetisi berbasis kecakapan hidup terhadap peningkatan pengembangan olahraga tenis meja di Kota Bandung.

##### 1.4.2 Secara Kebijakan

Bagi lembaga dan pihak pengambil kebijakan, sistem kompetisi yang terarah, efisien dan terstruktur menjadi suatu yang perlu dipertahankan dan dikembangkan karena memiliki keterkaitan dengan prestasi yang akan dicapai atau tujuan yang telah ditetapkan.

##### 1.4.3 Secara Praktis

Diharapkan dapat menjadi salah satu model bagi pelatih/pembina/guru untuk mengembangkan latihan olahraga tenis meja tahap fundamental.

##### 1.4.4 Secara Isu dan Aksi Sosial

Dari segi isu dan aksi sosial, penelitian ini bermanfaat memberikan informasi dan pengetahuan publik terutama para pelaku organisasi olahraga tentang sistem kompetisi berbasis kecakapan hidup pada olahraga tenis meja yang merupakan salah satu kunci untuk mencapai prestasi yang diinginkan.

#### **1.5 Struktur Organisasi Tesis**

Sistematika dalam penulisan ini mengacu pada pedoman penulisan karya ilmiah yang dikeluarkan Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) pada tahun 2019.

BAB I Pendahuluan yang berisi latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi tesis.

BAB II Kajian Pustaka yang berisikan teori-teori mengenai bidang yang dikaji, penelitian-penelitian yang relevan, dan posisi teoretis peneliti berkenaan dengan masalah yang akan dikaji.

BAB III Metode Penelitian memaparkan tentang bagaimana penelitian dilakukan yang meliputi, desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel, instrument penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data.

Bab IV Hasil terdapat dampak yang signifikan sistem kompetisi berbasis kecakapan hidup terhadap perkembangan tenis meja di Kota Bandung.

Bab V Kesimpulan Dengan program sistem kompetisi berbasis kecakapan hidup untuk anggota pengcab PTMSI kota Bandung, dapat memberikan dampak positif pada perkembangan pengcab. Dengan mengembangkan keterampilan hidup melalui kerja tim, penetapan tujuan, manajemen waktu, keterampilan emosional, komunikasi interpersonal, keterampilan sosial, kepemimpinan dan pemecahan masalah serta mengambil keputusan tiap-tiap individu baik sebagai pengurus klub, pelatih maupun atlet akan sejalan dalam melaksanakan program klub tersebut.